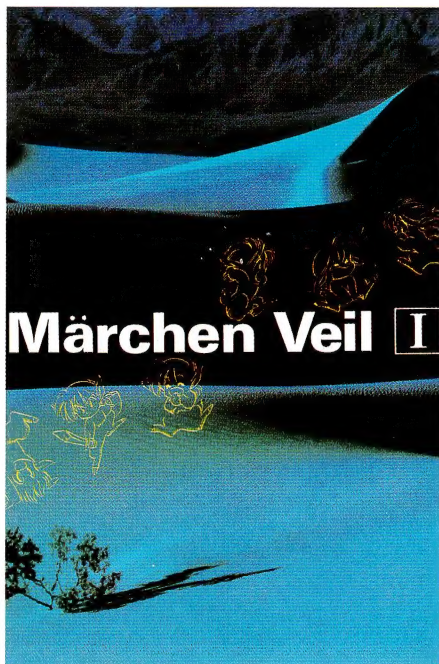
SOF BOX
FUTABA＊SHA



MANUAL

SACOM

■ SOFBOX SUPER GAME SERIES(スーパーゲームシリーズ)

パソコンゲームにも、スタンダードナンバーがあってもいいんじゃないでしょうか？　こんなユーザーの呼びかけに、たくさんのソフトメーカーさんが応えてくれました。
そうして生まれたのが、この「スーパーゲーム　シリーズ」です。
でも、このパソコンゲーム名作選、多数決で選んだものとはちょっと一味違います。このシリーズは、とくに、私、コンピュータ・ジャーナリスト浅海洋至と、その仲間たち、NYAN＊FAN NETWORKが、独断と偏見を承知で選んだコレクションを、我が国初のパソコン合同プローションシステム「APROS(アプロス)」に乗せる事により、遂に実現したコレクションなのです。だから、超ベストセラーだけでなく幻の名作や隠れた逸品までもが、驚異的な低価格で続々と登場しますが、これは、発売元である双葉社及び各有力ソフトメーカーをはじめとするAPROS賛同各社の情熱的ご協力により、ようやく実現したものです。今後のラインナップにも、ご注目下さい。

浅海　洋至

■APROSとは

この作品群は、アクティブ プロモーション システムズ社が「より良質なコンピータ・ソフトを」、「よりリーズナブルなプライスで」、「より多くのユーザーに供給」する事を目的として提唱した「APROS (アプロス)」と呼ばれる合同推進構想に基づき製品化されています。
本来、ユーザーサイドにたって考えられたAPROSですが、ソフトを供給する側にとっても大きなメリットが生まれました。このシステムは、従来、ソフトメーカー自身でやらざるを得なかった「制・(作)」、「製・(造)」、「販・(売)」の3つのプロセスを完全に分離して、各々の業界の各有力企業に分担・連携させているからです。つまり、従来のように製品化に伴う多大な資金負担が一切なく全国レベルでの量販が可能となりました。これにより、今後は続々と有能なソフトメーカーが全国各地でデビューするはずです。APROSに賛同頂いている現有力ソフトメーカーさま共々、彼ら新星ソフトメーカーの活躍にもご注目下さい。

CONTENTS

■ようこそ、メルヘンヴェールの世界へ……

全く新しいビジュアル、サウンド体験。メルヘン・ヴェールは、コンピュータデザインによるゲーミングワールドをここまで進化させました。
まるで、絵本の世界からそのまま抜け出して来たようなキャラクター達、謎と冒険をはらんだストーリー展開を、静謐な筆致とめくるめくような絵で綴ったビジュアルステージ。更に、専用のサウンドボードを装着すればダイナミックなサウンドが、あなたの耳を奪います。
メルヘン・ヴェールは、単なるゲームというフレームから、はるか超えたところに生まれたソフトウエア。さあ、あなたは、混沌と危険が渦巻く『世界の果て』から、立ち上がろうとしています。愛する姫の待つフェリクスへと戻るために。フェリクスの王子としての誇りを取り戻すために。

■プロローグ

フェリクスの森の国の王は、愛する娘、王女の花婿としてふさわしい若者を見つけ出そうと、フェリクス中におふれを出しました。それを見て集まった多くの若者にさまざまな試練が与えられますが、最後に2人が残ります。1人は、フェリクスの湖の国の王子、もう1人は美しい若者に姿を変えた魔法使いでした。王女は、湖の国の王子に心を奪われ、2人は愛を誓い合います。しかし、それを知った魔法使いは、自分が王子になりすまして王女を我が物にしようと企てます。
そして…魔法使いの呪いによって、王子はフェリクスのはるか彼方、世界の果てへと飛ばされてしまいます。



砂を含んだ風に王子が目を覚ますと、そこは見たこともない荒れ果てた世界でした。果てしない深淵が口を開け、その遥かかなたに星がまたたく不思議な世界……。

「ここは……？。」

起き上がろうとした王子は、その時、自分の姿が何か異様なものに変わり果てていることに気付きました。しかも身に付けているものは、姫に貰った魔法の腕輪「アルミラ」だけ……。

「一体何が……？　なぜ私はこのような姿に……！　あの魔法使いのしわざだろうか？　だとしたら姫は……。」

南に続く砂漠を見て、王子は立ち上がりました。

「私は、身につけていた物を何もかも、ここへ飛ばされた時に落としてしまったらしい。だが、このアルミラがあれば、どのような姿をしていようとも、姫は私に気付いてくれる筈だ。帰ろう、姫の元へ。」

しかし、どこをどう歩いたら、姫のもとに帰れると言うのでしょう……。途方にくれた王子の目に、冷たく輝く月の姿が、映りました。

「月の女神に会いに行ってみよう。道を教えてくれるかもしれない。」
西に向かって歩き出した王子を待ち受けていたのは、地の果てに住む妖精たちでした。人をだますのが好きなプーカや、ブーカ、それにトロウ。そして岩に隠れ住むいたずら好きな小人ピクシィ。これらの妖精たちに見入られた者は、死を免れないといわれています。
「なんということだ……。なんとかして剣を探し出さなければ。」
……とその時、風が吹き、砂の中から王子の魔剣アキナケスが現われました。
「ありがとう、風よ。」
王子はアキナケスを拾うと、夜の世界を目指して、さらに西へ西へと歩き続けました。
「月の女神ルナよ、私はフェリクスの王子です。どうかフェリクスに帰る方法を、教えて欲しい。」
王子は、美しく気高い月の女神に願いました。けれども、月の女神は冷たく、その氷のような輝きが王子の心を傷つけるだけです。
「お帰り、醜い者よ。おまえのような汚らわしい者は、見たくもない。」
「冷たい女神よ、あなたがそのような仕打ちをなさるのなら、私は太陽の神に会いに行こう。万物を育む太陽の神ならば、私の願いも聞いてくれるだろうかから。」
「醜い者よ……。私が氷ならば、太陽は炎。おまえのような者は、焼かれてしまうがよい。」
　だが、王子はオムニアのマントが、太陽の炎から身を守ってくれることを知っていました。そして、それが夜の世界にあるということも。
「ルナよ。オムニアのマントを貰って行くぞ。」
「お待ち!!」
　夜の世界を離れた王子は、太陽の神殿を目指して、東へ向かいました。妖精や小人たちは、王子を幻惑しようとしましたが、魔法の腕輪アルミラと魔剣アキナケスの力で王子は危機を乗り越え、歩き続けました。
　やがて、光が明るさを増し、太陽の神殿が近いことを王子に教えました。

「もうすぐだ。もうすぐ太陽の神に会える。」

　太陽の神殿は、金色の光に満ち溢れており、その主人、フェーブスは更にまばゆい光に包まれていました。

「太陽の神フェーブスよ、私はフェリクスの王子です。フェリクスへ帰る道を教えてもらうためにあなたを訪ねて来ました。」

「フェリクスの王子とな。おまえ、人間ではないのか。」

「……気がついた時には、このような姿となって、砂漠にいたのです。けれど、私はどうしてもフェリクスに帰りたい。」

「だが、王子とやら、わしはおまえをフェリクスに帰すすべを知らぬ。海の神ネプトゥーヌスを訪ねるがよい。」

「海の神？　どうすれば、会うことができるのです？」

「この地の南に住む女神ディーバが、おまえをネプトゥーヌスのもとへ導くだろう。だが、言うておくぞ。ディーバと会うためには、恐ろしい岩山を越えねばならぬのだ。」

「……覚悟はできています。私は何としても姫の元へ帰らなければ。」

「ならば、教えよう。ディーバは、岩山の奥深く隠れ住んでいる。確かな場所は、わしとてもわからぬが……。砂漠の南東に、ディーバの住む岩山へと通ずる道があるのだが、千年の永きにわたって、その地を呪縛し続けている魔獣がおり、わしとても、岩山に入ることは難儀なのだ。」

「その魔性とやらを倒せばよいと……？」

「そう簡単にはゆくまいぞ、王子とやら。おまえに、あの魔獣が倒せるであろうか……。よいか、命を無駄にするでないぞ。」

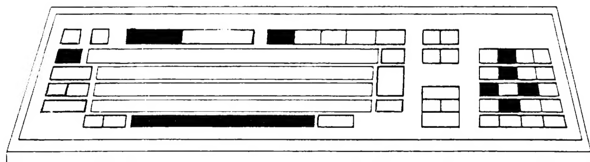
「ありがとう、フェーブスよ。」

■プログラムの動かしかた

1．システムの電源を入れます。
2．ディスケットをドライブ1にセットしてリセットボタンを押します。
3．しばらくするとタイトル画面が表示されます。ここで（f9）キーまたは（f10）キーを押すとゲームがスタートします。
4．（f9）キーは、今までにセーブしてきた所からゲームが始められます。（f10）キーは最初からゲームが始まります。初めてメルヘン・ヴェールをする方は、この（f10）を押して下さい。
5．いよいよゲームが始まります。
6．ゲームを終了したい時は、まずディスケットを抜いてから電源を切ります。

※注意　ゲームの最中にディスケットを抜くと、プログラムを破壊する恐れがあります。特にディスクドライブのランプが点灯中は絶対に抜かないで下さい。又このディスケットにデータをロード・セーブしますので、ライトプロテクトは行わないで下さい。
MSX2版は（CTRL）キーを押しながら起動（ON）して下さい。
PC-88版はV2モードに設定して下さい。

■キー操作



■ヴェールの動作

8：前に進む
4：左に進む
6：右に進む
2：後ろに進む
スペース：剣から魔力を出す。：崖に落ちた時に素早く叩く。

■ファンクション

〔f１〕：ゲーム中にビープ音のON／OFFをする。
〔f２〕：ゲーム中にAMDボードの音のON／OFFをする
〔f５〕：ゲーム全体のスピードを変える。（３段階）
ESC：ゲームを一時中断する。（再開する時はもう一度ESCキーを押す。）
HELP：安全地帯に入った時に押すと、各種情報が見られる。

■基本的なルール

魔法使いに呪いをかけられ、ヴェールとなって『世界の果て』に飛ばされてしまった王子を、愛する姫の元へと帰して下さい。

しかしここは、混沌と危険とが支配している世界です。正常な世界の秩序を無視した異形の魔獣や、悪戯好きで危険な妖精が住んでいます。王子はたった１人でこれらの困難に立ち向かわなければなりません。ヴェールとなってしまった身を守るのは、姫に貰った魔法の腕輪〔アルミラ〕と、王子の魔剣〔アキナケス〕のみ、でも心配はいりません。きっと、味方となってくれる妖精や、神々に会えることでしょう。
王子は故郷フェリクスへと帰るために立ち上がりました。

■このゲームは、ビジュアルステージとアクションステージの２元構成からなっています。

ビジュアルステージ：各面の最初に、絵本のような文章と絵でストーリーが展開される。面をクリアするための目的も書かれているので、必ず熟読した方がよい。これによって、メルヘン・ヴェールの世界の全容が次第に明らかになって行く。

アクションステージ：リアルタイムアクションゲーム。各面にある目的を遂行すると次の面に移れる。面によって目的は異なっているし、その目的も自分で探さなければならない。

■ゲーム終了

メルヘン・ヴェールⅠでは、海の神ネプトゥーヌスに会いに行くまで。

■ゲームオーバー

敵キャラクターに触れられてパワーが0になってしまうか、崖などに落ちて死んでしまうかその他の原因で死んでしまった時。

■ヴェールの行動

テンキーの8、2、4、6で上下左右に移動できる。（斜めは不可）画面の上下左右で面がつながっていたら、その方向に進むことができる。崖は進めない。

攻撃…正面を向いている方向にスペースキーで魔力を発射できる。魔力の強さや1度に出せる魔力の数は剣によって違う。（剣は色々な所に隠れている）

防御…敵の体当たりによる攻撃は防げないが、敵の出す魔力や星などは魔法の腕輪〔アルミラ〕の方向から（剣を持ってない状態で正面からの攻撃）には耐える事ができる。但し、剣を上げた状態だと、魔力を防ぐ位置が変わり正面からの攻撃にはやられてしまう。

■敵キャラクター

剣の魔力で攻撃できる。但し、何回あてても死なないキャラクターや、1回死んでも又生き返るキャラクターが登場する。敵キャラクターに触れるとヴェールのパワーが減少する。

■パワー／マックス

ヴェールの活動エネルギー。最初はパワー／マックスともに100。マックスの値がパワーの上限の値となる。又、マックスは経験値の役割も兼用する。マックスの数値がある程度行かないと通れない面もある。パワーが0でゲームオーバー。

■パワー／マックス

■アイテム

1 2 3 4



■安全地帯

■アイテム

ゲーム進行上で必要なもの。剣で岩や木を壊すと出てくる簡単なものから、複雑な経路をたどらないと出現しないものまである。出現したらその上を通過するだけでよい。アイテムの種類は4つに区分され、画面右上の表示板に表示される。

1：ヴェールのパワーや能力がアップするもの。
2：ゲーム終了時に必要なもの
3：ストーリーを進める上で必要なもの
4：直接メルヘン・ヴェールのストーリーと関係ないプレイヤー専用のもの

■安全地帯

ゲーム上の色々なインフォメーションを見たり、ゲームをセーブしたりすることができる。ここにいる時は、敵からの攻撃を受けることはない。水色の地帯にヴェールを入れてhelpキーを押して下さい。

■魔法の井戸

ある条件を満たすと前の面に移動する事ができる。へたに入るとゲームオーバーになる可能性が強い。

■崖

崖に落ちて、何もしないとそのまま消えてゲームオーバーになってしまう。この時スペースキーを素早く何回か叩けば、(目安として落ちてから2秒以内に6回)又立ち上がる。

■ゲームのセーブ

ゲーム中に拾ったフロッピーディスクを使って、安全地帯でセーブする事ができる。
1回セーブすると、そのディスクは消えてしまう。ディスクがない場合は当然セーブ出来ない。又、ディスクは1枚しか拾えない。

注）ゲームをセーブするディスクはメルヘン・ヴェールのものを使いますので、新しく用意しなくて結構です。メルヘン・ヴェールのディスクはライトプロテクトを行わないで下さい。

■ゲームの進め方

◆まずは、ビジュアルステージです。メルヘン・ヴェールはビジュアルステージから始まります。メルヘン・ヴェールがめでたく終了した暁にも、ビジュアルステージで終わります。という事は、ビジュアルステージは鬼のように大事な部分だという事です。極論すればアクションステージは、ビジュアルステージを持たせるためのつなぎに過ぎない、という事にもなりかねません。(ちょっとオーバーかな)

とにかく、このビジュアルステージは、最大もらさず目を通す事が肝要です。ゲームを進行する上で必要不可欠な情報源であると同時に、メルヘン・ヴェールの世界をより感じさせてくれる立派な物語になっているからです。

◆さて、いよいよゲーム開始。まずあなたは、これは…何をどうやったらいいゲームなんだろう?と思うかも知れません。目的は何なの?、どうすれば1面がクリアーできるの?という声が聞こえてきそうです。でもここで思い出してほしい。ビジュアルステージです。メルヘン・ヴェールは、各面ごとにしなければならない目的があります。それをクリアーして初めて次の面に進めるんです。目的はどうやって見つけだすのかって?　それは…鍵はみーんなビジュアルステージが握っています。ビジュアルステージと拾ったアイテムを丹念に調べていけば、必ず目的が見つかります。……しかし、実は1面のビジュアルステージにはそういうヒントがほとんど入っていません。面だけみたら確かに、何をやっていいか分からないかも知れませんね。でも実はちゃっかり分かるところがあります。それは、このマニュアルについてくるメルヘン・ヴェールのスーリーです。もし1面で何をするか分からなかったら、ぜひこのストーリーを読んで見て下さい。

◆目的は分かったが、何だすぐパワーが無くなって死んじゃうじゃないかい、と思ったあなた。敵の動きをよく見てませんね。敵に無作為に触っていたら、そりゃすぐ死んじゃいますよ。

敵のキャラクターは、動ける場所とそうじゃない場所があるんです。それさえ見極めれば簡単簡単。それと敵のキャラクターによって攻撃力に差があります。攻撃力の強いキャラクターとは、あまり関わらない方がいいです。それと、各面に必ずあるパワーアップするフルーツを食べて、パワーを確保しましょう。

◆フルーツは食べたが、パワーが上がらん、と怒っているあなた。そーゆー時は、マックスを増やす事に専念しましょう。妖精が入っているプーカをやっつけるとマックスは5アップするし、ピクシーを殺せばマックスは3アップします。その他、パワーマックスが両方アップする薬など、盛沢山フューチャーしておきました。ぜひ見つけてください。そう言えば、1面目の砂漠地帯に、早速パワーアップする剣が……。

◆そして、1番難しい夜の世界。ここでは何と言っても、敵の魔力の防ぎ方を習得すべきです。基本動作は、自分の剣を抜いたいで正面から敵の魔力を受ける事です。ほらバリアーが張られましたね。これを守れば、4方向どこからでも敵の魔力は防ぐ事が出来ます。それでは、剣を抜いたまま防御は出来ないでしょうか。実は出来ます。皆さんの中には、ナ▲◎社のド★アー※の塔をやった事がある方も多いと思います。そう、あれと同じです。剣を持つと、防御の角度が90°左にずれるだけなんです。だから、剣を抜いて攻撃しながらの防御も可能な訳です。

◆メルヘン・ヴェールには、安全地帯という水色の楕円の場所があります。これを最大限に使わない手はない筈だ。まず、手持ちのアイテムが見れる、セーブができる、敵から攻撃を受けないで済む。更に更に、アイテムマニュアル、キャラクターマニュアルなどという極秘中の秘のプレイヤー向けアイテムを拾うと、敵キャラクターの攻撃力や防御力、自分が拾ったアイテムの性質まで分っちゃうという凄さ。この辺をフルに活用しなくちゃ岩山や海は乗り切れませんゾ。

◆最後に、崖の話を一つ。崖は落ちてしまうものです。要はいかに死なないで起き上がれるか

……。あなたの気合いの入ったスペースキーの叩き具合いです。崖に落ちたなと思った瞬間に、何もかも忘れてキーを叩く事です。１秒間に７回叩ければ、あなたの勝ちです。

◆ここまでくれば、あなたももうメルヘン・ヴェールドランカー／さあ、私達の処へいらっしゃい。

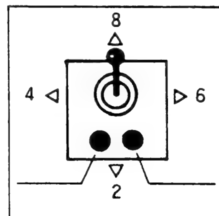
■最後に

メルヘン・ヴェール　お届け致します。
とにかく最後までクリアーしてみてください。コンピュータゲームの一つの地平を極めたと自負しております。
　何度も言うようで恐縮ですが、多分現在出回っているどんなアドベンチャーゲームよりも、どんなロールプレイングゲームよりも、、どんなアクションゲームよりも、最後までクリアーした時のカタルシスは大きいと思います。

■AMDボードについて

このゲームはシステムサコムから発売している(AMD—98)に対応しています。(AMD—98)ボードをお持ちのかたは、迫力のあるサウンドとジョイスティックでの操作を楽しむことができます。

★ジョイスティックとテンキーの対応



8キー	前方へ倒す	
2キー	後方へ倒す	
4キー	左へ倒す	
6キー	右へ倒す	
スペース	キー	トリガーI
	キー	トリガーII

★音について

ゲームの始まりと終わり、それとゲーム中の効果音が出ます。

■使用上の注意

ディスクドライブの仕様（2D，2DD，2HD）が異なる機種間においてソフトウェアが正常に動作しない場合があります。例えばPC-8800シリーズにおいて2HDドライブ仕様のMAやVAで一度でも書き込みをした後は、FA等の2Dドライブ仕様の機種での読み込みができなくなることがありますのでご注意下さい。

※V30モードと268モードがある機種は**V30モードで起動**して下さい。

MEMO

MEMO

■ユーザーの方へ

この作品に関しての、ユーザーサポートは以下の様になっております。

（SOFBOX ユーザーズ テレフォン）

（土日休祭日を除く、平日午後1時から午後5時まで）

 NYAN♥FAN NEtWORK　電話：03-311-7301

※ゲームの内容に関する質問はなるべくご遠慮下さい。

■製品に関するメンテナンス

お買い上げ頂いた SOFBOX 商品に関し、万一、不良品等がございましたら、該当製品を下記へお送り下さい。送料当方負担にて交換致します。ただし、トラブルの原因がユーザーの方による場合は、一律2000円の有料保証となります。

株式会社　双葉社　（ソフボックス係）

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

SACOM

PRODUCED BY APROS

株式会社 双葉社